KANSAI GAIDAI UNIVERSITY

トルコにおける漫画の歴史的変遷と今日的動向に関する考察：教育における漫画の可能性に着目して

メタデータ	言語: Japanese
	出版者: 関西外国語大学・関西外国語大学短期大学部
	公開日: 2021-03-31
	キーワード (Ja): トルコ, 漫画, アニメ, 歴史, 学習
	キーワード (En):
	作成者: チャクル, ムラット
	メールアドレス:
	所属: 関西外国語大学短期大学部
URL	https://doi.org/10.18956/00007981

関西外国語大学 研究論集 第113号（2021年３月）
Journal of Inquiry and Research, No.113（March 2021）

トルコにおける漫画の歴史的変遷と今日的動向に関する考察

── 教育における漫画の可能性に着目して ──

Cakir Murat

要　旨

本研究の課題は、教育における漫画の可能性に着目して、トルコにおける漫画の歴史的な変遷を検討し、今日的な動向からその位置づけと意義を明らかにすることである。トルコでは漫画が100年以上の歴史を持っている。その間、第１次世界大戦、独立戦争そして共和国宣言を経て、新しい国づくりと国民の西欧的な新生活に慣れていく過程で漫画は啓発機能や情報提供機能により国民の教育に重要な役割を果たしてきた。1980年代以降はデジタル化の発展と共に、娯楽として漫画やアニメが普及した。2000年以降は西欧や日本の漫画の読者層が広がりを見せており、また学術的な分野においても学校における漫画での学習の可能性についての研究も2010年以降著しく増えている。漫画は教育者や学習者にとって教授学習の新たなスタイルとして効果的なツールであることが認識されて、学校教育の中に位置づけられると共にその教育効果において大きな意義を持つことが理解されてきた。

キーワード：トルコ、漫画、アニメ、歴史、学習

１．本研究の目的及び問題意識

本研究の課題は、教育における漫画の可能性に着目して、トルコにおける漫画の歴史的な変遷を検討し、今日的な動向からその位置づけと意義を明らかにすることである。

近年、トルコにおいて、若年層のスマートホンやパソコンの入手と使用の増大と共にインターネット使用が増大し、Youtube 等をとおして、簡単に多言語で漫画の講読と多種多様なアニメの視聴ができるようになってきている。また漫画の場合、書店に漫画コーナーが設けられるようになり、日本の漫画も含めて最新の漫画の出版物も揃っており、裕福層の若者を中心に購入する人たちが増えている[1]。トルコでは、漫画といえば、簡単な絵で面白いことを生み出して笑わせるもので、時間をつぶすための娯楽機能を持っているもの、また面白おかしく政治批判や反対をするためのツールの一つとして利用されているものであるというイメージがあり、一般庶民は簡単に入手するようなものではなかった。しかし近年、主に2000年以降、このような漫画の人気の増大により、漫画がただ面白いだけはなく、歴史や文学等様々なことを楽しみながら学べる学習漫画として注目されるようになってきた。

一方で、トルコは2018年のPISA 学力テストでは、参加した37か国のうち31位であり、理科、算数、読解等は最下位[2]で、子どもの読解力や問題解決力等は著しく低下していることが判明した。このことはこれまでの教育政策の有効性の問題であって、従来の知識編重型教育の失敗により、子どもが学習意欲を失っている証拠であろう。またトルコ教育省も子どもの学習意欲を取り戻すための政策を打ち出してきたが、この状況を打開するための改善策は未だに出されていない。そこで筆者は、トルコの子どもたちの学習意欲を高めるために漫画を使用することができるのではないか、それは今日の教育問題の解決にとっても極めて重要かつ有効的であり、その普及が急がれているのではないかと考えた。

日本では漫画は、老若男女を問わず馴染み深く読まれるものであり、それは日本だけではなく世界の多くの国々の人々をも魅了するものでもある。その魅力は、様々な分野で使用されているが、特に日本では漫画による学習の実践が幅広く行われてきている。大黒・竹中・稲垣（2008）[3]と布施・岡部（2009）[4]の研究ではすでに漫画の学習効果も検証されている。しかし、トルコにおける漫画に関しては、その学習効果を研究する前に、トルコにおける現在までの漫画文化の歴史的・文化的・社会的背景を明確化しておくことが学術研究を進めるうえで前提条件になると考えられる。そこで、本研究では、まず、トルコにおける漫画の歴史的変遷について検討を行う。つぎに、漫画を基礎とするアニメ文化の歴史的変遷について検討を行う。最後に、漫画の今日的な動向およびその意義について検討を行う。研究枠組みとして、「漫画とアニメ」を取り上げ、それらについてのトルコにおける先行研究や研究調査等に基づいて文献調査分析を行い、それを今回の本研究の方法とする。なお、あくまでも本研究はトルコという国に限定して、漫画による学習の在り方という大きな課題解決のための第一歩と位置付けられているものである。

第１節　トルコにおける「漫画」の歴史的変遷

日本のアニメは、1980年代以降のトルコの国営テレビ局TRTにおいてはじめて「ハイジ」が放送されて以来、トルコ人は日本のアニメ文化に馴染んできたと考えられる。トルコ語で漫画は、「Karikatür（カリカテュル）」または「Çizgi Roman（チジギ・ロマン）」、アニメは、「Çizgi Film（チジギ・フィルム）」、絵または絵画は「Resim（レスィミ）」、芸術は「Sanatı（芸術）」と訳されている。しかし、イスラム教の影響で「人の顔を描く」ことが禁止されている長い時代もあって、それがトルコでの漫画の発展を邪魔しているイメージも強い。しかし、実際のところ、トルコでは漫画の歴史は、長く、おおよそ150年近くある。よってトルコにも国民が馴染みのある「漫画文化」が存在している。トルコにおける漫画の歴史的変遷について以下の４つの期間で説明することができよう。

第１期：オスマントルコ帝国終焉期（19世紀末期～1922年）から独立戦争終了（1919年～1922年）まで

トルコの漫画芸術について、最初の作品として考えらえているものは、15世紀に見つかっており、その内容は魔法やまじないからなる「Davetname（ダウエットナメ：招待状）」[5]という説がある。トルコでは、漫画の著しい発展が共和国宣言と共にみられるようになるが、共和国宣言よりもずっと前に漫画は存在していた。トルコの漫画の基本は風刺であり、政権の不祥事を取り上げて、面白おかしく描くことを目的とするという特徴を持っている芸術であることは一般的に知られてきたことである。しかし、当時のオスマントルコ帝国の政治は、君主制をとっており、政権批判等は決して許さず、政治批判を行った漫画家に対して理不尽な罰を与えたことから、先述のような漫画芸術の場合、発展することは難しかった。

漫画は、オスマントルコにおいて西洋化を掲げて２期にわたって、行政、法律、軍事、教育、文学等の様々な分野で行われた改革で導入された。その時期は1839年から1876年までの37年間続いたタンジマット時代である。この時期の初期の漫画で有名な例として、1870年（1873年に完全閉鎖）に新聞記者・小説家・漫画家でもある Teodor Kasap（テオドル・カサップ：1835年～1905年）が出版した雑誌「Diyojen（ディヨジェン）」[6]がある。

この雑誌においても、政治的な内容を取り上げており、自由や平等を主張して政権を批判していた漫画雑誌であったが、最終的にテオドルは、不適切な表現をしたということで３年間投獄されるという悲惨な結果で終わってしまう。Diyojen はトルコにおける漫画の最初の出版物であるが、非イスラム教徒の漫画家も掲載していたものもある。またトルコ人だけで出版したものとして「Eşek（エシェキ）」と「Yeniçeri（イェニチェリ）」の漫画雑誌やこれら以外に政治中心の出来事を扱う「Cem（ジェム）」「Kalem（カレム）」[7]という漫画雑誌も出版されていた。

トルコの漫画は、西欧諸国の漫画の影響を受けるが、同時期に発展してはいない。その大きな原因のひとつは、周知のとおりイスラム教における絵画禁止令ではあるが、オスマントルコの場合も絵画は禁止されていた。トルコにおける絵画の歴史は長く、イスラム教を受容する前、イスラム教を受容した後、共和国宣言後という３つの時期に分けられているが、近代的な絵画というのは基本的に共和国宣言後の絵画を指し、イスラム教を受け入れた後も西欧文化に影響されながら、一定の絵画の伝統が根づいていた。一般的に Minyatür（ミニアチュール：細密画）の美術文化が長く続いていたが、漫画の視点からすると今日の漫画はミニアチュールの延長線上で発展してきたものであると考えられる。

もうひとつは、帝王の許可なしでは芸術家特に漫画家のような政治批判を行うものは、芸術活動はできなかったことである。また、画家や絵を描くことで稼ぐ人にとって、政権側やその周辺の人々が稼ぐための大切なお客でもあり、こういう理由から政権の禁止令に応じるしかなく、当時の漫画家は、アラビア文字のカリグラフィーである「Tezhip（テジヒップ）」やタイ

ル等を作ることになった結果、漫画芸術の発展が遅れることになった。

また、トルコの漫画の歴史においては、共和国宣言までの間に起きた第１次世界大戦と独立戦争という２つの大きな出来事があり、特に独立戦争期においてトルコの漫画家は、政権側と、占領国からの独立を目指す武装抵抗国軍側という対立する二極に分化し、これら２つのグループはこの時期に漫画を通して戦闘状態になった。独立戦争において Atatürk（アタテュルク）が率いた武装抵抗国軍側のトルコが占領諸国に勝利し、その後共和国宣言が行われたが、今度はアタテュルク側と反対派側という二極分化的対立[8]が生じて、その戦争は今日も続いている。

第２期：共和国宣言（1923年）から1950年代まで

トルコは、独立戦争に勝ち占領諸国から独立して、1923年10月29日に共和国宣言をした。これから、近代化を実現した西欧諸国のような新たな国づくりに向けて、当時の漫画家も大きな役割を果たすことになる。アタテュルクは、その後のトルコの発展のため、民主主義、人民主義、愛国主義、世俗主義、革命主義、国家主義という６つの基本理念を明確にし、それに沿った様々な改革を国家主導で進めていった。その改革の中で、トルコの漫画の浸透及び発展を支えたものとして、まずひとつは、教育改革関連で1927年以降の美術教育の浸透とその社会的意義の拡大を狙った取り組みを挙げることができる。

トルコでは当時、一般大衆の生活はイスラム教のルールに基づいて営まれるものであった。イスラム教では、美術というとアラビア語のカリグラフィーや細密画（ミニアチュール）等といったものが一般的であり、飾りとして扱われていた。また、絵画や人間の仏像などを作ることがタブーとされていた。しかし、「美術が単なる飾りではなく、国民の生活に欠かすことができない文化的教養であり、今後高度な専門性を持つ美術家の養成の必要性が生まれる」[9]という考えに基づいて、絵画、仏像の普及のために美術アカデミアは設置され、西洋の美術理念を学校教育に導入し、国内外への留学と共に美術家たちに対して展示会や作品購入を促進させるために、省内に美術教育課と対策検討のための美術教育委員会等が設けられた。

もうひとつは、1928年10月１日のアラビア語とペルシャ語とトルコ語から成るオスマントルコ語を廃止し、新しくラテンアルファベットの文字を基本とする文字改革（Harf İnkılabı：ハリフィ・インキラーブ）があげられる。オスマントルコ語は、母音が少なく、ペルシャ語、アラビア語、トルコ語、また西洋先進国の言語が混ざった文字が使われており、一般国民には理解することと学ぶことが難しく、一般的には皇帝と宮殿周辺の関係者の間で話されているエリート語であると認識されており、実際、国民の識字率は10％にも満たなかった。このために文字革命が行われ、そこには誰もが簡単にトルコ語を使って学ぶことができるようにするという意図があった。文字改革前は国民の90％近くが読み書きができていなかったという背景もあり、文字改革以降の「1928年～1935年の間で国民の４分の１が読み書きできる」[10]ようになり

識字率は急速に上昇した。そして、この国民の識字率の改善こそが、国民の学習意欲を高め、漫画の読者数の増加を促していったと考えられる。

特にこの1927年以降の漫画家の活躍は注目される。当時の先駆的漫画家としてはCemal Nadir Güler（ジェマル・ナディル・ギュレル：1902年～1947年）とRamiz Gökçe（ラーミズ・ギョクチェ：1900年～1953年）が挙げられている。Nadirはブルサ県で生まれた。小中高校をブルサで終えた後、美術の教師として働いていた。初めての漫画を「Diken」という雑誌で掲載したが、その他の雑誌にも漫画を掲載したりしていた。その中で、「Akbaba」という雑誌に投稿した漫画が注目され、彼の漫画は注目を集めるようになった。その後、「Akşam（アクシャム）」という新聞社で1943年まで漫画を投稿し続けた。その後「Cumhuriyet（ジュムフリエット）」という新聞に転職し、そこで働きながら多くの雑誌に漫画を載せていた。Özçubukçu,（2013）は、Nadirの漫画の特徴として「トルコ漫画においてトルコ人キャラクターを創造し、国民の性格や生活に馴染むような笑いやユーモアの表現を使用して、漫画の繁栄を促した」[11]ことをあげている。彼は、前述のように独立戦争後の新たな国づくりを念頭において、トルコをトルコ社会やトルコ人の人柄、トルコ文化、政治・経済的状況から分析・研究し、漫画家としてだけではなく社会学者という立場からも新たなトルコ社会を創造するうえで貢献しようとしていたと考えられる。実際、彼は漫画の世界では、その後の若手の漫画家の育成に多大な影響を与え「トルコ国民に好かれ、理解されたトルコの近代的な漫画創造の先駆者」であると認められている。代表作には、Amcabey（アムジャベイ：おじさま）をあげることができる。

つぎに、Ramizはイスタンブールで生まれた。小中学校をイスタンブールで終え、また高校はイスタンブール師範学校を卒業した。1919年から高等学校において美術教師として働き始めた。1916年から自分の漫画を多くの新聞や雑誌で描いていた。1949年から自分の漫画雑誌「Mizah」も編集・出版した。有名な漫画は「Tombul Teyze（トムブル・テイゼ：デブ祖母さん）」である。

彼は「漫画家の目は、魂の写真を写すカメラのレンズである」をモットーに、漫画とは「真実にユーモアというレンズを向けて、少しの言葉と絵で多くのことを考えさせる芸術」である定義しており、漫画に対する信念とこだわりを持っていた。Semih[12]は、Ramizのトルコ漫画における位置について、Ramizが「漫画家を職業にすることで、次世代への新たな道を開いたこと、トルコにおける漫画の発展と繁栄をよりいっそう促すために尽力をした」[13]先人的人物であると評価している。

このようにトルコ漫画は、上述の２人の先駆者の功績を踏まえ、次世代の漫画家に漫画の新たな可能性の道を開き、漫画を通して当時の出来事を国民に理解しやすい一つの手段として創り出され、広められたものだといえよう。また、1940年代は、トルコ漫画が進歩・発展を見せ始めていた時期である。新たな国家形成のプロセスで出てくる様々な問題が漫画によって国民

に知らされることになった。このことは当時の漫画が国民にとっては情報収集源の一つであると共に、学びの機会となったという点で、生涯学習または社会教育的な機能を果たしていたといえよう。

第３期：トルコにおける漫画の黄金時代（1950年代前後から1970年代後半まで）―50年世代

トルコにおける1950年代は、漫画にとって「黄金時代」といわれる。トルコの共和国宣言まで、漫画家は自由に表現できる環境がなかったため、抑圧・制限される範囲内で漫画を描いていた。しかし、共和国宣言以降、民主的政治制度の確立のため、文字改革や教育改革等様々な改革が行われて、トルコの生活がイスラム教の聖典であるクルアーンを憲法にしていたものから西洋的な生活へと変化を見せはじめていた。漫画家にとって、民主的政治制度、文字改革や美術教育の浸透は、自分たちの漫画を自由に表現できるような環境を生み、積極的に漫画製作に専念できる重要な契機となった。

しかし、1960年代に入ると、トルコ漫画は残念なことに停滞に入ってしまう。その原因として以下の３点をあげることができる。１点目は、漫画家自身に起因するものである。この時期は、西欧やアメリカの漫画やアニメは世界的な人気の拡大を見せ始める時期だった。このことに対してトルコの漫画家はそれらに対抗できるトルコ漫画の新たな表現の仕方を未だ生み出すことができなかったのか、それともその必要性がなかったのか、トルコ漫画に新鮮さをもたらすことができず、読者も漫画に対する興味を失ってしまい、関心を示さなくなったことである。

２点目は、雑誌や新聞の販売部数に由来する原因である。外国の漫画やアニメがトルコでも人気を博すようになり、トルコの漫画を利用すると、雑誌や新聞の販売数が伸びないため、外国の漫画を多く掲載するようになった。そのために、外国の漫画がトルコ市場を占領することになり、トルコの漫画家の作品を掲載したり、若手漫画家は作品を世の中に出したりする機会が圧倒的に減少した。

３点目は、漫画の理解度に由来する原因である。当時の漫画には国民に馴染むキャラクターの創出やその理解しやすさという問題が生じており、漫画家が自己満足ということに陥ってしまったからか、漫画の抽象度が上昇したこともあり表現の複雑さによる理解の難しい漫画が増加したことである。Uçan（2013）[14]によると、当時の漫画は、「絵で笑いをとる芸術である」という考え方が、「漫画は笑わせない、考えさせる」ものであるという考え方に変わったと指摘している。しかし、面白さを漫画の必要条件とする漫画読者にとっては、このような考え方が受け入れがたいことであったことは言うまでもないし、それは漫画家の理想だと思う読者も多いことから漫画離れが増加したのであろう。

このように、当時の漫画家は、読者の関心を引き寄せるような漫画が作れない状況を打破することが必要だった。そのため、1969年に、当時の有名な漫画家であったSemih Balcıoğlu（セ

ミヒ・バルジュオール)、Turhan Selçuk（トゥルハン・セルチューク)、Ferit Öngören（フェリティ・オンギョレン）の３人によって「漫画家協会」が設立され、1970年代当初から組織的に漫画のリニュアル化が始まった。また、1975年にはイスタンブールにトルコの最初の漫画博物館が設置されることになった。

第４期：1980年代からのデジタル時代期の開始から現在まで

このような中、漫画がさらに大きな変化を見せたのは1980年代後半からであるとUçan (2013)[15]は述べている。それは、デジタル技術が様々な分野で頻繁に使われるようになり、漫画の業界もその変化の風を直接受けることになった。トルコ漫画にとってこの時期以降は「漫画のデジタル時代」だとされ、それは現在まで続いてきている。また、この時期はトルコ漫画の形式と内容において変化のきざしが見られ、2000年代から漫画がデジタル化の影響を強く受ける時代に入った。2000年以降、当時の人気漫画雑誌である「Uykusuz（ウユクスズ)、Penguen（ペングエン)、Gırgır（グルグル)、Leman（レマン）等は、従来のアナログ的な出版物に加えて、各雑誌専用の公式Webページを開いて、雑誌のアーカイブ化をも実現した」[16]ことはトルコにおけるデジタル漫画の普及を促した。また、それと共にソーシャルメディアに目を付け、「ソーシャルメディアの利用を通して多くの読者の年齢層に雑誌を届けることができるようになっただけではなく、漫画雑誌の読者の感想も聞くことができ、読者へのフィードバックをするといった、読者とのインターアクティブなコミュニケーション環境」[17]も整えられた。ネット環境の整備による漫画の更なる入手可能性と様々な読者層の需要対応力が高まったといえよう。

これらのことは、漫画におけるデジタル時代と共にできるようになり、インターネット漫画雑誌といった漫画の新たな提供方法について斬新な発想として生まれた。それにより漫画読者が多くの漫画をネット上無償で読むことができて、トルコ漫画の人気が広がっていった。漫画のこのような変化は画期的なことであり、トルコ漫画だけではなく海外の多くの漫画も読むことができるようになった。このことは読者にとって、漫画を介したコミュニケーションと学習の新たなスタイルと場になったといえよう。

第２節　トルコにおけるアニメの歴史的変遷

トルコにおけるアニメは、共和国宣言以降に西欧から入り、多くのトルコ人漫画家の弛まぬ努力もあり発展してきた。その歴史的展開についても４期に分けて説明できよう。

第１期：トルコにおけるアニメのはじまり

トルコの漫画の歴史的変遷を見るときに、それと切っても切れない関係にあるアニメに触れ

ないわけにはいかないだろう。そこで、次にアニメについても述べておく。トルコにおけるアニメ化は、共和国宣言後の1930年代から現在まで行われてきており、アニメ化は①コマーシャル専用のもの、②元漫画家が自らの金と時間を費やして個人的に作ったもの[18]、という２つのジャンルに分かれている。言うまでもないが、トルコでは最初に「西洋のアニメの映画館での上映やメディアでの報道をきっかけに大きな反響が及び、1930年から1940年の間に西洋風のアニメ制作の試みが始まった」ことから、先述した「Cemal Nadir Güler（ジェマル・ナディル・ギュレル）が1930年に作成した漫画から作られた『Amca Bey（アムジャ・ベイ以下ナディル)』はトルコ初のアニメの代表作」[19]であるとされている。その後、アニメ会社などを設立され、多くの短編アニメが作成され、最初の短編的な漫画は漫画実習者が作っていた数分間続く簡単なものであるといった特徴を持っている。

1940年代に入るとトルコのアニメにも独自のものが出てくる。それははじめてトルコ独自の文化を反映した長編のアニメが制作されたことである。例えば、1947年に Yüksel Ünsal（ユクセル・ユンサル）は「トルコ人の行動様式とお笑い文化の象徴である『Nasrettin Hoca（ナスレッティン・ホジャ)』と、古物語である『Keloğlan（ケルオーラン)』、そしてラブストーリーである『Gülderen Sultan（ギュルドラン・スルタン)』の３つの物語を８年かけて『Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan(昔々とあるところにナスレッティン・ホジャ、ケルオーラン、ギュルドラン・スルタンがいた)』というタイトルの長編アニメ映画が作成された」[20]ことはトルコアニメにとっては重要な産物であると、Alicenap が述べている。しかし、このアニメ編集のためにアメリカに郵送される途中でこの作品は紛失してしまい、残念なことにこの重要な作品は世の中に出ることなく悲惨な結果になってしまった。

第２期：政治的かつ不安定な状況の中でのアニメの停滞と復活

第２期の1960年代は、トルコは政治・経済的・社会的に混乱の時期にあった。政治的に不安定な社会情勢による緊急事態宣言が発令され、その下で個人やマスメディアなどの表現の自由は様々な形で抑圧されていた。それは漫画家にも悪影響を与え、映画上映の減少によりアニメ化の挑戦も停止することになった。この時期に、アニメはコマーシャル（以下 CM）中心に使用されるようになるが、これに便乗して漫画の復活を試みようとしたのはSüheyl Gürbaşkan（スヘイル・ギュルバシカン）であった。彼は、「イスタンブール CM スタジオを創設し、特に映画館において映画上映の前に放送される漫画のアニメ化の取り組みを始めた」。その取り組みがヒットしたことを受け、漫画家の「Ali Ulvi Ersoy（アリ・ウルヴィ・エルソイ)、Tonguç Yaşar（トングッチュ・ヤシャル以下トングチュ）による『Stüdyo Çizgi（スタジオ・チジギ)』という新たなスタジオが設置され、そこでは『Piri Reis Belgeseli（ピリ・レイスィのドキュメンタリー)』や２部編の『Evliya Çelebi（エヴィリア・チェレビ)』が制作」[21]されて、トルコ

アニメの復活が試みられていた。さらに、「Oğuz Aral（オウズ・アラル）、Tekin Aral（テキン・アラル）、Ferruh Doğan（フェッルー・ドアン）の３人の漫画家が1964～1965年に『Canlı Karikatür Stüdyosu（ジャンリュ・カリカテュル・スタジオ）』を設立し、『Ağustos Böceği ile Karınca（アウストス・ボジェイとカルンジャ＝アリとキリギリスの話）」や『Koca Yusuf（コジャ・ユスフ＝偉大なユスフ）』の５分間のアニメが作成されており、これらは動きが最低限にされ、ストーリーを主にナレーターが説明するカラーアニメ」[22]という特徴を持っていた。このように政治的・社会的不安定の中でアニメの復活のために当時の流行りのものに便乗した新たなアニメを作りだす試みは、漫画家の変化する社会に対する学びを促し、またアニメや映画の作成側の意識喚起にも繋がって、アニメは一歩先に進んだといえよう。それによってトルコの映画業界の自由化が促され、当時の Walt Disney 等の欧米の独占的な領域以外で新たなアニメ化の動きが始まり、アニメ化の大会が開催されたことはその証拠であるといえよう。

第３期：トルコのアニメの世界的展開とデジタル化

1970年代に入ると、トルコのアニメ化は世界的に評価されるようになる。その例として Tonguç Yaşar（トングチュ ヤシャル：1932年～2019年）と Meral Simer（メラル・スイメル）の功績をあげることができる。例えば、1973年に Tonguç は、参加した「Annecy Çizgi Film Şenliği（Annecy International Animation Film Festival）」において「世界的に上映される初めてのトルコアニメ」だと評価されることになったことをあげることができる。作品名は「Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü（アメントゥ船はどのとうに動いたか）」であり、「グラフィックアニメ化の形式をとっており、アラブ語のアルファベットで作られたオスマントルコ時代の船を櫂で動かすことをテーマにしている。トルコ独自のカリグラフィーとトルコ信仰制度を併せた独自性の高い作品であり、トルコアニメにとっては画期的なもの」[23]であった。また、1972年に、Meral の「Bahar Nasıl Tamam Oldu（バハル・ナスル・タマム・オルデュ：春はどのように完成した）」と、協同で作成された「Yaşa Donkişot（ヤシャ・ドンキショット：ドンキホーテー、万歳！）」[24]は、国際的な映画祭で最優秀作品賞をとった。このようなアニメの功績は、行政機関側の目にも止まるものであった。それは80年代に入ると、国の行政機関である、文化省や警察庁等からのアニメ化の要請が行われるようになり、そのためにもアニメを作ったことはもうひとつの国内での進歩であると評価できよう。また、トルコのアニメ産業にとって、1970年代は国内外における映画祭や大会で多くの優勝を収めた、トルコアニメにとって活発な時期であった。「このようなアニメの多くは、トルコ文化にある人物の一部を切り取って、独自に作品を作ろうとするものであって、普遍性という意味では世界に伝えようとする考えはなかった」[25]という評価もある。

1970年代末から1980年代にかけて日本のアニメもトルコ国営テレビ TRT において放送され

るようになる。1979年に「Şeker Kız Candy（私はキャンディ）」、1981年に「Heidi（ハイジ）」がTRTで初めて放送され、トルコ国民の間で好評を博した。1980年代以降は、長編アニメの制作への挑戦が開始される時期になる。例えば、Derviş Pasin（デリヴィッシュ・パスィン）とAteş Benice（アテシュ・ベニジェ）が作成した「『Boğaçhan（ボアチハン）』、『Az Gittik Uz Gittik（アズ・ギッティク・ウズ・ギッティク：ゆらり旅）』、『Karınca Ailesi（カルンジャ・アイレシ：蟻家族）』という代表的な作品をあげることができる。その中で、「『Boğaçhan』と『Dede Korkut Masalları（デデ・コルクット物語）』はトルコの伝統的な物語を描くシリーズ漫画であり、それらのアニメはTRTで上映された最初の長編的トルコアニメ」となった。また、「『Karınca Ailesi』は一回５分からなる76回のアニメシリーズであり、カナダや海外の多くの国で人気を集め放送されるようになった」ことは長編的なトルコのシリーズアニメとして有名である。

一方で、国内向けにもトルコのアニメシリーズが要請されるようになる。例えば、『Deli Dumrul（デリ・ドゥムルル）』、『Hacivat ve Karagöz Uzayda（ハジーワットとカラギョズは宇宙に）』のようなトルコの古話の長編的な作品や、文化省やTRTのためにTunç İzberk（トゥンチュ・イジベリキ）が作った『Nasrettin Hoca’nın Hikâyeleri（ナスレッティン・ホジャの物語）』」[26]というアニメシリーズがあげられる。このような作品をきっかけに短編的で内容や教育性を重視する大会も増えた。

しかしこうした動きがあっても、トルコのアニメ世界に新しい道を直ちに開くことはできなかった。上記のアニメに共通する特徴は、①トルコの伝統的な物語やキャラクターをテーマにしているもの、②トルコ文化の枠組みを乗り越えられず、制作者自身の独自のアイデアで新たなものとして生産できなかったこと、③は②とも相まって国境を越えて普遍的な作品を作り出すことができなかったという３つのことをあげることができる。また、前節でも述べた1980年代は、デジタル技術の浸透により、トルコのアニメ化は停滞期に入ってしまい、特にCMづくりにおいてはデジタル技術を使ったグラフィックアニメーションの作品が多く作られることになる。

第４期：政府のアニメへの支援状況と大学における美術教育によるアニメの拡張

1990年代に入ると、大学における（漫画）アニメ教育の面で新たな動きがみられる。1980年代後半から90年代前半までは、「（漫画）アニメ教育は、国立美術アカデミーのいくつかの研究科において大学のシラバスに位置付けられ、科目としてではなく、漫画家や漫画研究者独自の取り組みによって行われていた」[27]ことはその明確な動きの表れであると考えられる。また、1990年後半には、美術分野で教科として実施されるようになった。例えば、1988-1989年の教授学習期間においてアナドル大学実況美術高等学校において選択科目アニメを履修した学生が

作成した、「Bu Zamanlar Nasreddin（ブ・ザマンラス・ナスレッディン：この頃のナスレッディン）は第４回アンカラ映画祭において優勝」したことを契機にその後同高等学校は、「アナドル大学美術研究家アニメ学科（Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü）と改名された新しい学科が設立される」[28]ことになる。その他に「キュタフヤ・トゥムルプナル大学（Kütahya Dumlupınar Üniversitesi）とマルテペ大学（Maltepe Üniversitesi）においてアニメ学科が設置され、そこを卒業した学生がCM会社やアニメ会社、TRT子ども局等において新デジタル技術を駆使してトルコのアニメを作り出す」[29]ことになったことは、漫画・アニメの教育によって実現できた成果であると考えられる。

しかし、政府や企業のアニメ化業界への興味関心は低く、そのために必要なハードとソフトなどの面での支援は不十分な状況が続く。このためアニメを作りたい漫画家は、アニメ先進国やアメリカなどに流動してしまう。例えば、「Spiderman、Xman、Finding Nemo等世界の多くの国で上映されていたアニメの作成過程において大活躍してきたトルコ人漫画家も多く存在する」[30]し、今でも海外で活躍している漫画家・アニメ製作者も多くいる。

実は、この2000年代は、アニメを通した子どもの学習を意図するものであったともいえよう。2000年代に入ると、TRTがトルコ製アニメを支援するようになり、漫画家は多くのテレビ局においてトルコ製アニメを作るために資金的支援を得ることができるようになる。例えば、「2008年にトルコで初めて国内子ども向けテレビ局である『TRT Çocuk（TRT子ども）』が開設され、１日に16時間アニメを放送している。このことは多くの漫画家の希望の光となり、数多くの人気作品が作り出され」[31]て、現在に至っている。この局において多くの教育的なアニメも放送されているが、トルコ製アニメの大きな問題は、ハードやソフト、または資金源面を別として、漫画家または製作者が、「トルコ文化の根本的な価値観や規範を忘れ、西欧と東洋、過去と未来のどこに位置付ければいいのかのコンフリクトに陥っている」[32]ことであり、未だにトルコの漫画家・アニメ製作者はそれを乗り越えるための新たな価値を見出すことができていないということにあると考えられている。

第３節　新たな動向としての漫画を活用した学習への注目

トルコでは、国家教育省とトルコ科学技術研究評議会（Tübitak）が、トルコ共和国宣言以降100周年となる2023年までの教育ビジョンを示しており、その中で目的とされるトルコ人の次世代像が描かれている。つまり、教育はその人材育成をするための基本要素の一つであり、そこで「個人の創造力の伸長をすること、個性重視とともに個々人が自己実現できること、時間と場所の制限に左右されないこと、最新の科学技術を駆使した教育方法を使い、自ら考え、判断し、問題を解決して自己更新する力を身につけさせる学習と学習者中心の教育制度を実現する」[33]ことをめざしている。また、教育省は「思考力、判断力、研究・問題解決力、・・・情

報社会に必要な技能や能力をもって、・・・他人とともに共有し、協調する・・・自信と自己尊重に満ちた・・・自律をして、努力的、積極的、創造的、改革的、平和的、健康的で幸せな人間の育成のための環境と機会を整備する」[34]ことをビジョンとして掲げている。このビジョンを実現するために、伝統的な知識中心主義の教育から、子ども中心主義を基礎とする教育へのパラダイムのシフトチェンジを宣言している。そこでは、特に「創造性の育成」に関しての、プラグマティック思考（Pragmatic）をもって、柔軟性（Flexible）のある独自性（Originality）を育むことが重要視されている。これらの能力の育成において漫画は大いに貢献でき教育ツールとなると考えられる。

今日、漫画を活用した学習に注目をする研究が増えたことと、上記の国の政策路線を決めたきっかけになったのは、2016年の UNESCO の「グローバル教育モニタリングに関する報告」[35]の中で、漫画を使用したことであり、それが大きな反響を及ぼしたのではないかとも考えられる。この動向と相まって2010年前後、特に2016年以降は学校での漫画を使用した教授学習についての研究が多くみられるようになった。例えば、教科横断型学習における漫画の影響、トルコ語、社会科、理科、漫画を活用した教育に関する教員志望者の意識調査等について漫画に着目した先行研究、特に社会科とトルコ語の科目についての研究等が多い。

例えば、教育漫画を活用した全教科横断型学習について Karagöz（2018）の研究[36]がある。彼は、実際に学校教育でも使用されている多数の教育漫画シリーズの中から、トルコ語、社会科、歴史、地理、価値観教育、理科と技術、音楽、体育などの教科で使用するために Adam Olmuş Çocuklar（大人になった子どもたち）と Kahraman Kadınlarımız（我々の女性英雄たち）の２つの作品を精選して、その内容分析をしている。それを踏まえて、中学生たちを対象に記述式調査を行って、選択された漫画による生徒たちの読解力を高める戦略を検討し、その読解戦略の実行可能性を明らかにしている。その結果、教育漫画を使用することは非常に機能的で、子どもの読解力を高めて読書に対する意欲をも向上させたことが明らかにされている。教育漫画はこのような良い効果があるものの、カリキュラムによる制限、教育漫画の入手困難性、漫画使用に関する教師の負担感という理由で教育実践において使用に否定的な場合が多いという課題も指摘されている。しかし、2018年のトルコ語学習指導要領では全学年においての教育漫画の使用が位置付けられていることから、教師は漫画を活用した学習に集中した方が良いという。

また、トルコ語について Cihan（2014）の漫画の第８学年のトルコ語の教育項目への応用可能性についての研究と Aşcı（2020）の第８学年（公立中学校３年）のトルコ語教科書に載っている漫画の価値観教育の観点からの分析についての研究がある。Cihan（2014）[37]は漫画の教育的な側面に着目した文献調査を行い、その結果を踏まえて、トルコ語の授業に役立つ子どもが楽しく文法学習するような漫画を作成、提案している。彼女によればこれまでの漫画の教育

的な側面や教材としての使用についての研究知見の多くは「感覚的」で、トルコ語科目の目標や意図される能力の習得に適した漫画を開発することが必要であるとし、教師に対して漫画の教育的な使用を後押しする有効な研究知見やモデルは不足しているという。この研究ではそのようなトルコ語の授業で教師が使用できるような漫画の選択の基準を提供していることをその成果としてあげている。

Aşcı（2020）[38]は2018-2019年の教授学習期間において公立中学校のトルコ語の授業のために国が無償で配布している７冊の教科書を調査対象として、それらの中の漫画に掲載されている「価値」を明らかにしようとしている。分析結果を見ると、家族、努力、成功、勤勉、人間関係、興味などの価値が多くみられているが、恩恵や正直さ、寛容さ等の価値は少ないということが明らかにされている。しかし、トルコ語の教科書にある漫画が量的に少ないにも拘らず伝えようとする価値内容は豊富であるという。このため、学びの環境において漫画の使用数を増やすこと、各学年段階のトルコ語教科書において漫画を必須読み物として位置づけ、掲載すること、トルコ語の教科書において漫画は基本的に科学や技術的な内容についてのものがほとんどで、全ての教科において漫画の使用が必要であることを指摘している。

また、社会科については、Ünal と Demirkaya（2019）、İlhan（2016）、Topkaya（2016）の研究を上げることができる。例えば、Ünal と Demirkaya（2019）[39]は、社会科において教育漫画を使用したことは児童の授業目標達成度と授業に対する態度・興味関心にどのような影響を与えるかを明らかにしようとしている。そのため2017-2018年の教授学習期間において、ある中学校に通っている小学生50人を、25人ずつの実験グループと非実験グループに分けて、３週間の漫画での教育実践を行って、その測定テストを実施し、分析・検討をした。その結果、社会科における教育漫画の使用は、児童の授業達成度に肯定的な影響はあったが、授業に対する態度や興味関心に影響はなかったことが分かった。教育漫画を社会科だけではなくて他教科でも使用することが必要であると述べ、学習目標や子どもの実情に合わせた漫画を開発することや、漫画の教材としての特性を最大限に生かしつつ、教員、学校経営関係者への教育漫画に関する研修、教員志望者や保護者等を対象に教育漫画に関する啓発が必要で、あると指摘している。

İlhan（2016）[40]は、2014-2015年の教授学習期間の社会科において、ある中学校の生徒を対象に実験グループと非実験グループに分け、漫画を使用したことで、生徒たちの授業目標達成度と授業に対する意欲・態度の変化について測定テストを実施し、インタビュー調査や観察調査、資料分析も実施し、生徒の歴史観と漫画に対する意識などの探求を通して、漫画の社会科での利用についての検討を行っている。その結果、漫画を使用した社会科では、生徒には授業達成度、授業への態度、歴史観、漫画に対する認識等の全ての項目において肯定的な変化がみられたという。社会科での漫画の使用に関して、Ünal と Demirkaya（2019）が指摘したものとほ

ぼ同じことがあげられているが、国家教育省は初等教育諸学校のために漫画を開発し、各学校でのその使用を進めて副教材としても提供するべきであると指摘している。

Topkaya（2016）[41]は、社会科の内容にある自然環境への心配りという価値観を伝授する上での概念漫画と教育漫画を比較してその効果を明らかにしようとしている。そのために概念漫画だけを教える実験グループと、教育漫画を教える実験グループに分けた62人の５年生の児童を対象に２週間２種類の漫画を使用した教育実践を実施し、その前後に効果測定テストが実施された。その結果、教育漫画を利用した教育を受けた児童グループのほうが、概念漫画を使用した教育を受けた児童グループより上記の学習目標の達成度が上がり、効果的であるということが明らかとなった。その要因として、教育漫画のストーリー性とそれに合致した絵と表現の面白さなどが効果を上げただろうという。このような量的調査に加えて、質的調査の必要性や長期にわたる調査実施期間による効果の検討の必要性が指摘されている。

理科について、Orçan と Kandil（2016）が行った漫画を活用して開発されたサイエンスフィクションのストーリーを学習教材として、11年生（高校３年生）の創造的思考能力の向上への影響を明らかにしようとした研究[42]がある。理科の学習指導要領に位置付けられている理科の学習項目と連動性があるとみられた Jean-Pierre Petit と Gilles d'Agostini の白黒の漫画シリーズを30人に５週間学習させ、創造力測定テストをその前後に実施した。その結果、漫画として開発されたサイエンスフィクションのストーリーは生徒の学習意欲を喚起し、自分が持っている概念枠を問い直すことに代替的な新たな概念を提供できたことから、創造的思考能力の向上の上で、学習教材として使用可能であるとされている。一方で、調査方法の限界性があることやカリキュラム開発において授業の内容を漫画化した新たな理科の学習教材開発が必要であると指摘している。

Yıldırım（2016）が教育学部教員養成学科の教員志望者の４年生を対象に行った意識調査[43]では、教員志望者男女12人の教育漫画についての意見を明らかにしている。質問紙調査の分析の結果、調査に参加した対象者の75％が教育漫画について認知をしていることがわかった。また、教員志望者の教育漫画に対する肯定的な意見として、目に訴えて、教育の長期的な効果を可能とすること、抽象度の高い概念を具体的な概念へと変換できること、児童生徒の授業への興味関心を高めること等があげられているが、否定的な意見として教育漫画の字の大きさを問題視していることが指摘されている。

これらの研究成果から得られた知見として、学校段階を問わず、漫画での教授学習活動において子どもの興味関心が高いこと、様々なレベルでの研修段階から漫画に関する学習が必要であること、漫画を活用した学習の方が教科書よりも学力が向上していることがあげられている。漫画を学校の学習活動に使用する研究が一定程度蓄積していることは、学校における教授学習活動とって漫画の有用性が高く、子どもの学習活動の成果における一定の効果を見出してい

る。この点で、トルコにおいても漫画は学校の教授・学習活動に位置付けられて、その「良さ」が認識されている証拠である。このようにトルコにおいても国民が漫画には馴染みがあり、漫画の読者の間で漫画文化とリテラシーが出来上っているといえよう。しかし、トルコの漫画を活用した学習に関する課題を大きく２点指摘できよう。１点目は、漫画を活用した学習に関する分析は表面的で、深い分析が行われていないことである。例えば、殆どの研究ではその学習に関して肯定的効果や変化がみられているものの、どういう要因によってその変化や効果をもたらされたのか、その変化や効果が生じた過程における子ども、教師、学校経営、保護者、そして研究者の関係性における学習を促す要因について深い分析・検討が必要である。２点目は、これらの研究は結局、漫画を活用した学習の効果や生じる変化だけに着目しており、その後の理論への言及は管見の限りなされていない。例えば、教育学や教育心理学、教育工学、教育社会学等といった理論的基盤や位置づけは十分になされていないといえよう。

以上の考察から、筆者は、トルコにおける漫画文化の歴史的・文化的・社会的背景とその存続状況と共に、最近になって見られるようになった、トルコの教育における漫画の在り方に関する先行研究の状況を確認することができた。この研究成果を踏まえ、今後筆者は、研究枠組みを確立し、トルコの教育における漫画の在り方とその可能性についての研究を本格的に進めていきたいと考える。

４．考察

トルコでは漫画が100年以上の歴史を持っている。その間、第１次世界大戦、独立戦争そして共和国宣言を経て、新しい国づくりと国民の西欧的な新生活に慣れていく過程で啓発機能や情報提供機能を働かせることにより国民教育に重要な役割を果たしてきたことは、漫画の教育的な側面が常に機能していたからと考えられる。アニメもそのような漫画文化の上に立って国民の娯楽をさらに発展させてその業界も発展してきた。しかし、1980年代以降はデジタル化の発展と共に、娯楽以外に、学習の機会としても漫画やアニメが位置付けられるようになった。

日本のアニメは、1980年代以降の TRT においてはじめて「ハイジ」が放送されて以来、トルコ人は日本のアニメ文化に馴染んできたと考えられる。しかし、イスラム教の影響で「人の顔を描く」ことが禁止された長い時代もあり、トルコでの漫画やアニメの発展を止まっていたが、トルコにおける共和国宣言以来、欧米の影響を受けながら漫画や絵など美術文化は著しく発展してきた。1990年代後半以降は漫画も定着してきて、インターネット使用の拡大により、2000年以降、西欧や日本の漫画の読者層が広がって、その人数が増えてきている状況である。学術的な分野においても学校における漫画を活用した学習の可能性についての研究も2010年以降著しく増えてきている。漫画に関する先行研究を見ると、教育者や学習者にとって学習の新

たなスタイルとして効果的なツールであることが認識されてきており、UNESCO の影響もあって、学校教育の中に位置づけられると共にその学習効果において大きな意義を持つことが理解されるようになってきたといえよう。

謝辞

本論文の執筆にあたり、ご指導頂いた塚田泰彦先生と加藤隆浩先生、修正にあたり貴重なご意見をくださった査読の先生に感謝する。

本研究の一部は JSPS 科研費18K18678の助成を受けたものである。

引用及び参考文献リスト

1 PARLAK Serkan. Türkiyede Manga Yayıncılığı（トルコにおける漫画の出版）. 2015. http://www.kitaphaber.com.tr/turkiyede-manga-yayinciligi-k1858.html, 最終閲覧：2020.10.10

2 ÖZTÜRK Fundanur. PISA testi 2018 sonuçları açıklandı（PISAテストの2018年の結果が報告された）: Türkiye yine tüm alanlarda OECD ortalamasının altında（トルコはまた全ての項目でOECDの平均を下回る）. 2019. https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-50639723, 最終閲覧：2020.11.11

3 大黒孝文、竹中真希子、稲垣成哲、「協同学習の理論と方法を習得するためのマンガ教材の開発」、『日本科学教育学会第32回年会論文集』、2008

4 布施泉・岡部成玄、「情報倫理教育における学習教材－ビデオとマンガの有利・不利－」、『電子情報通信学会技術研究報』、Site、技術と社会・倫理109（330）、2009、pp:65-70

5 BAYRAM Yavuz. The Place of Political Cartoon in Turkey and the Analysis of Political Cartoon Itended for the 11 th Presidental Election. 2009. p:111

6 UÇAN Bahadır. Türkiye'de Karikatürün Dijital Dönüşümü: Uykusuz Dergisi（トルコにおける漫画のデジタル化：ウユクスズ雑誌）. *TOJDAC ／ The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*. 2013.Volume 3, Issue 3, p:44

7 ÖZÇUBUKÇU Yasemin. Caricatures as a Witness of Social Changes and Education in The Early Republic Era in Turkey（1928-1940). *Ankara University Department of Educations Cultural Grounds*（Masters Degree）. 2013. p:21

8 BAYRAM、2009、前掲文献、p:112

9 ERGÜN Mustafa、Atatürk Devri Türk Eğitimi（アタテュルク任期期間のトルコの教育状況）、Ocak 出版社、1997、pp:137-138

10 BİÇİCİ Mehmet, YILDIZ Ö. Zeynep. Debates and Opposing Views in the Turkish Grand National Assembly on the Letter Revolution. *Gaziantep University, Journal of History and Future*. 2020. Volume:6, Issue:1

11 ÖZÇUBUKÇU、2013、前掲文献、pp:2-3

12 BALCIOĞLU Semih, “Cumhuriyet’in 75. Yılında Türk Karikatürü”（トルコ共和国宣言70周年におけるトルコの漫画）, *Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları*（*トルコイシュ銀行文化出版*）, 1998

13 NTVMSNBC, http://arsiv.ntv.com.tr/news/195758.asp；Hürriyet Gazetesi（ヒュリエット新聞）, https://www.hurriyet.com.tr/gundem/ruhun-resmini-ceken-bir-objektif-38527641より参考, 最終閲覧：2020.11.01

14 UÇAN、2013、前掲文献、pp:44-45

15 UÇAN、2013、前掲文献、pp:45

16 UÇAN、2013、前掲文献、pp:45

17 UÇAN、2013、前掲文献、pp:45

18 ALICENAP Taş Çiğdem. Japanese Anime and Manga Art from Local to Global. *Anadolu University, Journal of Art and Design*. 2014. Volume:7, Issue:7, pp:1-60

19 ALICENAP、2014、前掲文献、p:49

20 ALICENAP、2014、前掲文献、p:50

21 ALICENAP、2014、前掲文献、pp:50-51

22 ALICENAP、2014、前掲文献、p:51

23 ALICENAP、2014、前掲文献、p:52

24 ALICENAP、2014、前掲文献、pp:52-53

25 ALICENAP、2014、前掲文献、p:53

26 ALICENAP、2014、前掲文献、p:53

27 ALICENAP、2014、前掲文献、p:53

28 ALICENAP、2014、前掲文献、p:54

29 ALICENAP、2014、前掲文献、p:54

30 ALICENAP、2014、前掲文献、p:54

31 ALICENAP、2014、前掲文献、p:54

32 ALICENAP、2014、前掲文献、p:55

33 TUBITAK（トルコ科学技術評議会）, https://www.tubitak.gov.tr/tubitak_content_files/vizyon2023/Vizyon2023_Strateji_Belgesi.pdf, 最終閲覧：2020.11.12

34 トルコ国家教育省、http://www.meb.gov.tr/vizyon-misyon/duyuru/8851；トルコ2023年教育ビジョン、http://2023vizyonu.meb.gov.tr/doc/2023_VIZYON_ENG.pdf, 最終閲覧：2020.11.10

35 UNESCO, Global education monitoring report 2017/8, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259338 より参考, 最終閲覧：2020.11.05

36 KARAGÖZ Beytullah. Applicability to the Strategies of Determining and Interpreting Interdisciplinary Content of Educational Comic Novels: The Case of Adam Olmuş Cocuklar and Kahraman Kadınlarımız Series. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi 637eefdergi*. 2018. Volume 20,

Issue 3, pp:637-661

37 CIHAN Nazlı. Eğitsel Araç Olarak Çizgi Romanın İlköğretim 8. Sınıf Türkçe Ders Konularına Uyarlaması（教育的な教材として漫画の小学８学年のトルコ語の科目内容への適用について）. *Journal of Research in Education and Teaching*. 2014.Volume:3, pp:313-321

38 AŞCI Ali Umut. Examining the Comics Strips Which Takes Places on The Texts on Secondary School Turkish Language Course Books in Terms of Education of Values. *The Journal of International Social Research*. 2020.Volume: 13, Issue: 69, pp:1-22

39 ÜNAL Orhan, DEMİRKAYA Hilmi. A semi-experimental study on the use of educational comics in social studies. *International Journal of Geography and Geography Education*（*IGGE*）, 2019. Volume:40, pp:92-108

40 İLHAN Genç Osman. Use of Comics in Social Studies Teaching. *Afyon Kocatepe University The Institute of Social Sciences Department of Primary Education*. 2016. Doctor's degree

41 TOPKAYA Yavuz. A Comparison Between Impact of Concept Cartoons and Impact of Instructional Comics in Teaching Value of Sensation on Natural Environment, *Mustafa Kemal University Journal of Social Sciences Institute*. 2016. Volume: 13, Issue: 34, pp: 259-272

42 ORÇAN Aslı, KANDİL İNGEÇ Şebnem. The Effect of Science-Fiction Stories Developed by Comics Techniqueon Creative Thinking Skills in Physics Teaching, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*（*H. U. Journal of Education*）. 2016. Volume:31, Issue:4, pp: 628-643

43 YILDIRIM Esat. Sınıf Öğretmeni Adaylarının Eğitici Çizgi Roman Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi（教員志望者の大学生の教育的漫画に関する意識分析）. Kilis 7 Aralık Üniversitesi（キリス７月大学）, *Sosyal Bilimler Dergisi*（社会学論集）. 2016. Volume:6, Issue:11, pp:52-70

（Cakir Murat　短期大学部助教）